

FIGURA 2.5
Sceneggiatura all'americana

INT. TV STUDIO CORRIDOR - NIGHT

Mary checks her wristwatch as they rush down the corridor.

LARRY
(squeezing past
several passersby)
They're doing it because our
ratings are low

MICKEY
(nervously rubbing
his forehead)
I got such a migraine

As the group briskly walks past an open door, Gail, another assistant, runs out, brandishing her glasses.

GAIL
(Offscreen)
Hey, Mickey!

Gail runs in front of the group. Without missing a step, she faces Mickey and walks backwards, gesturing and talking frantically.

GAIL
Mickey! Listen, we better go
right to Ronny's dressing room.
This kid must have taken sixteen
hundred Quaaludes. I don't think
he's going to be able to do the
show!

MICKEY
(Gesturing towards
heaven)
Why me, Lord? What did I - -

Fonte: W. Allen, *Hannah and Her sisters*, Faber and Faber, London-Boston 1987.

la metà (30 battute) e cominciano a 10 battute dal margine sinistro; i nomi dei personaggi vanno maiuscoli a 22 battute dal margine, mentre le didascalie (minuscole tra parentesi) misurano 15 battute per riga e si trovano a 16 battute dal margine (per ulteriori approfondimenti cfr. Aimeri, 1998, pp. 50-114 e Dancyger, Rush, 1995, pp. 265-95).

Il titolo della scena deve indicare, nell'ordine: la posizione della macchina da presa (interno o esterno: INT. o EXT.), la *location* e le condi-

54

nero, in sovrimpressioni ecc.); le modalità tecniche di chiusura o di raccordo (ad esempio DISSOLVE IN), che vanno sempre messe a destra in basso a fine scena (inutile specificare lo STACCO, a meno che non si voglia evitare confusione).

Tra la descrizione e il dialogo si deve saltare una riga, e la battuta va sempre preceduta dal nome del personaggio in maiuscolo. Tra una battuta e l'altra, invece, di solito basta un a-capo. Dopo il nome del personaggio, in minuscolo tra parentesi, vanno le *didascalie* (*sorridendo, tra sé* ecc.): sono suggerimenti per l'attore, e bisogna usarle con parsimonia; possono anche indicare a chi è rivolta una battuta se ci sono più personaggi in scena: "(a Jim)" oppure "(a Catherine)" (anche quando ci si rivolge prima a questo poi a quello). Nelle didascalie rientra anche la voce fuori campo, che si abbrevia FC quando è emessa da una fonte non inquadrata ma appartenente allo spazio della storia (*off* o *intradiegetica*: una radio che non si vede, un personaggio che parla da un'altra stanza), mentre si abbrevia V.O. quando è emessa da una fonte estranea allo spazio della storia (*over* o *extradiegetica*: una colonna sonora, uno speaker, un narratore, un monologo interiore, una voce sulle immagini di un flashback)³⁶. Ma se la voce fuori campo proviene da un telefono, al nome proprio bisogna affiancare la dicitura "(al telefono)".

Quando comincia un *flashback* bisogna aprire una nuova scena, anche se lo spazio è lo stesso della scena precedente e scrivere FLASHBACK, maiuscolo e sottolineato, in testa o in coda al titolo, magari con la data cui il flashback si riferisce tra parentesi. Quando lo spazio di una scena è particolarmente articolato (ad esempio una casa in cui il personaggio si muove da una stanza all'altra; un bar pieno di personaggi ecc.) meglio spezzare con dei titoli secondari, che indicano il luogo dell'azione in maiuscolo (A UN TAVOLO, AL PIANOFORTE, AL BANCONE: per quanto riguarda l'indicazione EXT./INT. e GIORNO/NOTTE, vale il titolo principale). Sono titoli secondari anche quelli che indicano il *montaggio alternato* e la *sequenza a episodi*. Il montaggio alternato è usato nelle telefonate: si descrive la composizione del numero in una *location* (INT. APPARTAMENTO NEW YORK - NOTTE), lo squillo e la risposta nell'altra (INT. APPARTAMENTO ROMA - GIORNO), poi con il titolo secondario si indica il tipo di montaggio e il suo oggetto (ALTERNATO - CONVERSAZIONE TELEFONICA TRA JOHN E PAOLA), facendo seguire il dialogo. Nella sequenza a episodi, invece, il montaggio mostra alcune brevi scene unite da un *fil rouge* (la giornata di un

36. Cfr. Casetti, di Chio (1990) e Rondolino, Tomasi (1995).

56

zioni di luce (GIORNO o NOTTE) (tutti dati essenziali alla produzione nel lavoro di spoglio - cfr. PAR. 3.2). Si scrive in maiuscolo (a volte anche in grassetto), preceduto e seguito da un'interlinea doppia

EXT. VIA VENETO - NOTTE

Può comparire anche il numero di scena, magari ripetuto in chiusura, per averlo sott'occhio anche se si sta computando la colonna giorno/notte (7. EXT. VIA VENETO - NOTTE oppure 7. EXT. VIA VENETO - NOTTE 7.). La numerazione andrebbe fatta a sceneggiatura conclusa, ma molti manuali la delegano in toto a chi si occupa dello spoglio. Le abbreviazioni INT./EXT. indicano la posizione della macchina da presa, quindi se l'azione si svolge in casa ma la cinepresa riprende stando fuori dalla finestra avremo EXT. Se una scena si svolge a cavallo tra esterno e interno, si può risolvere in un'unica scena indicando EXT./INT., o viceversa. L'indicazione GIORNO/NOTTE è necessaria anche quando non sembra rilevante. Non si può indicare l'ora precisa (16:40), se non indicandola nella scena (nei dialoghi, mostrando una sveglia): è però possibile introdurre un dato meno generico (ALBA/CREPUSCOLO; MATTINO/POMERIGGIO) in maiuscolo, tra parentesi, dopo l'indicazione GIORNO/NOTTE. Se c'è un'ellissi che non implica un cambio di luce marcato si ripete il titolo precedente, sostituendo all'indicazione temporale la dicitura PIÙ TARDI e simili.

Nella *descrizione*, vanno in *maiuscolo*: i nomi propri dei personaggi alla loro prima apparizione (per permettere al lettore di individuare a colpo d'occhio il numero dei personaggi), ma anche i nomi comuni che indicano personaggi di sfondo privi di battute o azioni rilevanti (ad esempio UN CLIENTE); le figure in scena non identificate ma per cui servono comparse (ad esempio LA FOLLA); i personaggi principali prima che la storia ci informi del loro nome (ad esempio L'UOMO CON IL CAPPELLO, che poi diventa RICK); i suoni che hanno rilevanza narrativa o espressiva (lo SQUILLO del telefono, il TICCHETTIO della bomba, i PASSI del vendicatore) e che permettono di prevenire gli effetti-audio da inserire in post-produzione (inutile, invece, specificare tutti i suoni di sottofondo in un dialogo all'aperto: sono impliciti nella *location*, o al massimo li si può sintetizzare scrivendo TRAFFICO); tutti i *testi scritti* che nel film forniranno allo spettatore informazioni sulla storia (INSEGNE, TITOLI DI GIORNALE, BIGLIETTI DA VISITA ecc.); le didascalie (ad esempio: QUESTO FILM È ISPIRATO A UNA STORIA VERA ecc.) e i titoli, entrambi preceduti dalla relativa dicitura (DIDASCALIA o TITOLO), magari indicandone la modalità di presentazione (*su fondo*

55

2. LA SCENEGGIATURA

operaio, i momenti felici di una vacanza ecc.). In sceneggiatura si scrive il titolo secondario MONTAGGIO - RICK E ILSA FELICI A PARIGI, poi si elencano le varie scene-chiave precedute da un trattino o una lettera dell'alfabeto.

Un secondo tipo di sceneggiatura è quella *desunta*, che si stende quando la pellicola è già uscita nelle sale. Il film viene riscritto scena per scena, parola per parola, sulla base della copia definitiva visibile al pubblico: scene non previste o tagliate, battute aggiunte sul set o improvvisate, tutto quello che la scrittura progettuale del film non aveva previsto viene minuziosamente reintegrato. Nella più celebre e rigorosa collana di sceneggiature esistente, l'*Avant-Scène du Cinéma*, questa forma viene chiamata *découpage après montage définitif*³⁷. La sua lettura (meglio se accompagnata alla visione di una copia alla moviola, al videoregistratore o al lettore DVD) è «la forma più piacevole e sicura per apprendere tutto ciò che bisogna sapere sulla tecnica di scrittura analitica di un film» (Costa, 1985, p. 169).

2.5

Descrizioni e dialoghi

In una sceneggiatura, le descrizioni devono essere sempre al presente indicativo. Non bisogna inserire informazioni sui personaggi ("John è medico") o notazioni psicologiche ("Sara non ama più suo marito"), cioè quei particolari che in un romanzo o in un trattamento sono legittimi, ma che in una sceneggiatura devono essere tradotti in chiave visiva, cioè attraverso i comportamenti di chi è in scena («Show, don't Say!», recita uno slogan per sceneggiatori: mostrare, non dire; fatti, non parole). Il modo corretto di procedere, allora, sarà inserire un'azione (John in sala operatoria; Sara che piange di nascosto), un dialogo ("C'è un medico in sala?"; "Una volta eri diverso") oppure (ma è meglio non esagerare) una voce narrante, un monologo interiore ecc. Anche le indicazioni fisiche "evocative" ("Sara abbassa gli occhi" per dire "imbarazzo") vanno usate con cautela, perché non è detto che il lettore riesca sempre a decifrarle in modo corretto: si corre il rischio di abbondare in particolari senza un significato immediato. Beninteso, per quanto non esplicitata, la condizione psicologica

37. Sull'altro versante, una celebre collana di "sceneggiature letterarie" (spesso non perfettamente identiche alla copia uscita in sala) è la britannica Faber & Faber, che conta centinaia di titoli di qualità.

57

del personaggio in quel frangente deve essere nota a chi scrive, per evitare anche il rischio opposto: descrivere azioni che non hanno significato emotivo, che non rimandano allo stato interiore del personaggio. Se una scena non ha carica emotiva, infatti, è quasi impossibile visualizzarla; per contro, è molto più facile inventare un'azione una volta che si conosca che cosa pensi o provi il personaggio.

Ma se la scrittura "romanzesca" è vietata, nello *spec script* non è praticabile nemmeno quella "tecnica" (inquadrature, movimenti di macchina). Aimeri (1998, p. 61) suggerisce di superare questo divieto «con l'esattezza e con accorgimenti stilistici propriamente letterari». Si può essere "visivi" anche con le parole e le frasi (come i grandi romanzieri dell'Ottocento, che usavano le tecniche della regia – dolly e zoom – ancora prima dell'invenzione del cinema³⁸). Di qui la proposta di introdurre nel testo una sorta di *regia invisibile* che costituisca parte inestricabile del racconto: l'uso sapiente di nomi e aggettivi può creare effetti prospettici (visioni dall'alto, dal basso, vicine, lontane), e la punteggiatura può essere usata per stabilire un'equivalenza periodo/inquadratura (la frase lunga con molte virgole sarà come un movimento di macchina che "lega" diversi oggetti, mentre una successione di frasi brevi e secche sarà come un montaggio ritmato). Inoltre, ricorda Aimeri, «è inteso come convenzione che ogni a-capo rappresenti uno stacco, un cambio di inquadratura» (ivi, p. 62).

Robbiano mostra come si possa suggerire una regia con la sola disposizione delle frasi. Se si scrive «Una bottiglia mezza vuota con a fianco due bicchieri. Un uomo apre una porta ed entra nell'ampio salone», sono due inquadrature: un campo ravvicinato della bottiglia e un piano largo dell'uomo che entra in scena. Se invece si scrive «Un uomo apre la porta ed entra in un ampio salone dove su un tavolo sta una bottiglia mezza vuota con due bicchieri a fianco», è un'unica inquadratura: un campo lungo che comprende la bottiglia (presumibilmente in primo piano) e sullo sfondo l'uomo che entra (Robbiano, 2000, p. 158).

Per quanto riguarda le descrizioni dei luoghi, è ovviamente impossibile dare conto di tutto ciò che si vedrà sullo schermo, pena la trasformazione dello *script* in un catalogo d'arredamento. Si sceglieranno allora gli elementi più rappresentativi, che per metonimia suggeriscano al lettore (e soprattutto allo scenografo) lo spazio totale. In particolare, si dovrà descrivere dettagliatamente lo spazio che ha un ruolo narrativo essenziale, cioè che fa avanzare la trama (il personag-

38. Cfr. A. Costa, *Immagine di un'immagine. Cinema e letteratura*, UTET, Torino 1993.

L'errore, quindi, è di aver messo subito in conflitto due personaggi di cui lo spettatore non sa nulla. Cerami consiglia di dosare bene le informazioni, di non esplicitarle subito. In ogni storia ci sono *scene madri*, dove tutto è dato per scontato, e scene secondarie, che servono a preparare le prime, e dove lo scrittore può seminare indizi, sospetti e notizie (a patto che anche la preparazione non sia troppo esplicita, e non si capisca subito quale direzione prenderà il racconto) (Cerami, 1996, p. 116).

C'è poi un altro pericolo da evitare: il dialogo "a blocchetti", cioè la successione di piccoli monologhi pretestuosamente agganciati l'uno all'altro. Chi parla deve invece legare la sua risposta alla battuta appena ascoltata, in modo da creare un filo rosso che "incatena" il dialogo e gli dà scorrevolezza. Tale filo rosso si ottiene trovando (o creando) in ogni battuta il punto sul quale si appoggerà la replica. Questo, più o meno, l'esempio di Cerami (in corsivo c'è la parte di dialogo "incatenata"):

- *Quello che hai fatto ieri sera non me l'aspettavo.*
- *Che ho fatto di tanto scandaloso? Sono stata me stessa e basta, senza ipocrisie.*
- *Sei stata una pazza! Avevi bevuto e hai tirato fuori la parte peggiore di te.*
- *E allora rassegnati perché in quella parte riconosco tutta me stessa. Sono stanca di dire sempre sì...*⁴⁰.

È chiaro che l'effetto-catena va attenuato cercando sinonimi, tagliando, accorciando: il personaggio non deve riprendere alla lettera l'interlocutore, basta che ne prosegua la logica, il senso. Si ricordi inoltre che questo filo rosso rivela anche i rapporti profondi tra i personaggi, perché dall'argomento a cui un personaggio si "attacca" possiamo dedurre ciò che lo colpisce di più, quindi la sua psicologia. È un po' quello che fanno gli attori quando, studiando le battute di un personaggio, ne cercano l'intenzione, cioè non quello che la frase vuol dire, ma ciò che sottintende (in pratica, «i punti d'appoggio sui quali lo scrittore ha tirato il filo di tutto il dialogo»; Cerami, 1996, p. 131).

Ma il problema non è solo di disposizione delle informazioni: è che le parole dei dialoghi cinematografici non hanno autonomia significativa, sono parte di un sistema narrativo il cui centro è l'immagine, l'azione. Sono *parole in azione*, o meglio *in situazione*, che si

40. Ivi, p. 130.

gio che assiste alla rapina perché la sua finestra dà sulla banca), che caratterizza un personaggio o crea un'atmosfera (uno *spazio narrativo*); si risolverà invece in modo ellittico e sbrigativo ciò che costituisce lo sfondo, il secondo piano della scena (lo *spazio descrittivo*).

La stesura dei dialoghi rappresenta quasi sempre la parte conclusiva della sceneggiatura. Spesso costituisce un settore a parte, perché non è detto che un bravo sceneggiatore sappia scrivere dei buoni dialoghi (non a caso esistono – anche nella fiction televisiva – figure specializzate chiamate *dialoghisti*). Syd Field individua sostanzialmente tre funzioni per il dialogo: portare avanti la storia; comunicare fatti e informazioni al lettore/spettatore; rivelare il personaggio (Field, 1984, pp. 54-5).

Da un lato, quindi, il dialogo serve a far passare al pubblico quelle informazioni che non si possono mostrare o descrivere (perché troppo "astratte" o troppo complesse da visualizzare). Dall'altro è attraverso il dialogo che il personaggio rivela il suo carattere, sia esplicitamente sia attraverso i lapsus, il modo di parlare. Spesso le parole fanno avanzare la trama: attraverso un dialogo possono emergere informazioni che cambiano la situazione e i rapporti tra i personaggi, e quindi "fanno succedere" delle cose: dicendo a B che C ha parlato male di lui, il personaggio A fa svoltare il racconto in una nuova direzione (B andrà a chiedere spiegazioni a C, o agirà in via indiretta, o si vendicherà ecc.).

Tuttavia, il dialogo svolge la sua funzione in maniera indiretta: bisogna evitare le informazioni inutili o quelle troppo esplicite, in cui i personaggi dicono ciò che pensano o che sentono. Nel suo *Consigli a un giovane scrittore*, Cerami, che dedica all'argomento un utile capitolo, riporta l'esempio di un dialogo sbagliato perché palesemente subordinato al passaggio di informazioni (in gergo, "telefonato").

LUI: Tu non puoi parlarmi così Maria... io sono tuo marito da sei anni e lavoro dalla mattina alla sera alla Standa per un milione al mese!

LEI: Invece ti parlo così, Giovanni, perché stiamo poco insieme visto che anch'io lavoro, ma all'Italsider... e poi ti dimentichi di nostra figlia Teresa...

LUI: Ma lei va a scuola, fa la quinta elementare... ecc.

È evidente che i due personaggi stanno passando informazioni al pubblico. Sanno bene di essere marito e moglie, di chiamarsi Maria e Giovanni, di avere una figlia di nome Teresa che fa la quinta elementare [...] non è un dialogo, ma un *a parte*, o meglio: un *a parte* travestito da dialogo³⁹.

39. Cerami (1996), p. 116.

riferiscono a un contesto "esterno", e hanno senso solo se il lettore immagina la scena, vede i personaggi, completa i concetti con i fatti. Ai dialoghi di una sceneggiatura deve sempre "mancare qualcosa", ma è una mancanza studiata, preordinata (dialoghi che non hanno bisogno di immagini o di diventare azione sono piuttosto quelli delle *soap-operas*). È questa la differenza tra il dialogo drammatico e il dialogo dottrinale (ad esempio, i *Dialoghi* di Platone o le *Operette morali* di Leopardi), dove i personaggi non contano in quanto esseri umani con una psicologia e dei sentimenti, ma in quanto portatori di un'idea filosofica.

«In una sceneggiatura non si scrivono dialoghi, ma più propriamente "parti" da recitare» (Robbiano, 2000, p. 165). E ancora: «Una regola importante è che parole ed immagini devono essere complementari ma non sovrapporsi o essere reciprocamente ridondanti. C'è una seconda regola: i punti deboli della sceneggiatura non dovrebbero essere mai coperti da battute di dialogo; viceversa, in quel caso l'azione dovrebbe essere maggiormente sviluppata»⁴¹. Insomma, è sempre bene ricordare l'aureo principio per cui a costruire la scena è ciò che il personaggio fa, non ciò che dice (anche in un film di Rohmer): «Nella classica sceneggiatura *mainstream*, vale il vecchio cliché: l'azione è il personaggio. Il movimento è ciò che dà la vita allo stile *mainstream* (ma è vero nella maggior parte, anche se non in tutti, dei film indipendenti)» (Dancyger, Rush, 1995, p. 278).

In questo senso, ciò che il personaggio dice deve funzionare come completamento (se saluta dice "buongiorno", se affoga grida "aiuto!" ecc.), come rinforzo e talora come controcanto rispetto all'azione (quando un personaggio dice una cosa e ne fa – pensa, vuole – un'altra). Bisogna quindi "preparare" un extratesto al quale i dialoghi possano rimandare nel modo meno banale e diretto: la scena deve "parlare da sola", in modo che i dialoghi siano liberi dall'obbligo di trasmettere informazioni, aggiungendo invece un "senso in più" alle immagini.

Leggere e correggere le sceneggiature

(studiare e sistemare

gli esercizi già svolti)

52 - 53 - 54 55 - 56 - 57

S. Dessì - F. Rota



41. I. Karetnikova, *How Scripts are Made*, Southern Illinois University Press, Carbonale-Evansville 1990, p. 36 (cit. in Robbiano, 2000, p. 167).